

# Curso de Especialização Marketing no Metaverso



**tech** universidade  
tecnológica

## Curso de Especialização Marketing no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/informatica/curso-especializacao/curso-especializacao-marketing-metaverso](http://www.techtute.com/pt/informatica/curso-especializacao/curso-especializacao-marketing-metaverso)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

05

Metodologia

---

*pág. 24*

06

Certificação

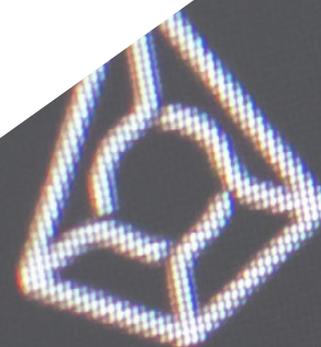
---

*pág. 32*

# 01

# Apresentação

Conglomerados multinacionais como Gucci, Louis Vuitton e, até mesmo, Coca-Cola já aderiram à tendência digital do Metaverso. Essas marcas comercializaram produtos digitais na rede, lançaram seus próprios Tokens não fungíveis (NFT) e se integraram aos cenários de videogames. Trata-se de um paradigma onde o Marketing está se desenvolvendo com grandes oportunidades, oferecendo uma gestão mais rentável, rápida e moderna. Para oferecer experiências que superem a satisfação proporcionada pelos produtos materiais aos usuários, as empresas precisam de profissionais que dominem os trabalhos mais ambiciosos no ciberespaço. Para capacitar esses especialistas no ecossistema comercial que envolve o Metaverso e que utiliza a publicidade de forma eficiente com ferramentas inovadoras, a TECH desenvolveu esta especialização. Um curso com formato 100% online, para que os alunos mergulhem no multiverso com todas as garantias de sucesso.



augur

we

“

*Com este Curso de Especialização se impregnará de conhecimentos sobre a comercialização virtual e os canais de venda no Metaverso em somente 6 meses”*

O Metaverso revolucionou a internet nos últimos anos e, ao mesmo tempo, influenciou as ações econômicas dos seres humanos e sua cotidianidade. A realidade virtual passou a ser um ambiente onde as operações financeiras se descentralizam, dando a possibilidade de se desenvolver através do livre mercado. Dessa forma, como refletido com o “boom” dessa tecnologia, um produto digital pode alcançar valores incalculáveis, tudo o que o comprador estiver disposto a pagar. Um exemplo disso é o GIF do conhecido “gato cósmico”, que foi vendido por 500.000 dólares.

Longe de ser um fato isolado, essa macroeconomia virtual apenas demonstra sinais de crescimento. Os videogames já incorporaram isso em suas metodologias, pois, para desbloquear novos cenários, é necessário comprar com criptomoedas. Este é apenas um pequeno fragmento do grande emaranhado ao qual o comércio, como era conhecido até agora, está sendo submetido. Por isso, os especialistas que estão trabalhando neste setor ou que desejam ingressar nele devem dominar perfeitamente cada nova técnica que apareça e intervenha nesse paradigma virtual.

Por esse motivo, a TECH desenvolveu um programa destinado a informáticos e outros profissionais interessados no Marketing do Metaverso. Ao cursar esta qualificação, os alunos irão se aprofundar nas novas plataformas de consumo de conteúdos publicitários, monetização no contexto virtual, comunidades da Web 3.0 e experiências imersivas. Tudo isso graças à modalidade 100% online, que permite conciliar os estudos com outras áreas da vida, com o apoio de especialistas e uma equipe docente cuidadosamente escolhida para certificar a aprendizagem dos alunos. Tudo isso, com conteúdos teórico-práticos e com foco nas tendências futuras do multiverso.

O especialista inclui a participação de um destacado Diretor Internacional Convidado, que, graças à sua vasta trajetória investigativa, apresentará aos estudantes as últimas novidades no campo de Management no Metaverso, por meio de uma série de *Masterclasses*.

Este **Curso de Especialização em Marketing no Metaverso** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de estudos de casos apresentados por especialistas em criptomoedas, *Blockchain* e Web 3.0
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que foi concebido fornecem uma informação prática sobre as disciplinas que são indispensáveis para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Impulsione o seu crescimento profissional assistindo a uma Masterclass exclusiva dirigida por um prestigiado Diretor Internacional Convidado, especialista em Management no Metaverso”*

“

*Os KPIs dão-lhe a possibilidade de medir o efeito da sua publicidade no multiverso. Junte-se agora para descobrir um espaço imersivo em pleno crescimento económico”*

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor que trazem a experiência do seu trabalho para esta formação, bem como especialistas reconhecidos das principais sociedades e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar-se em situações reais.

O design deste curso foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Capacite-se de onde desejar, com apenas um clique, graças à modalidade 100% online e a flexibilidade que a TECH oferece para conciliar os estudos com a sua vida pessoal e profissional.*

*Deseja empreender em Marketing no Metaverso? Conquiste-o com a simulação de casos com a qual se preparará para o seu futuro profissional.*



# 02

## Objetivos

O objetivo principal deste Curso de Especialização em Marketing no Metaverso é ampliar e atualizar os conhecimentos técnicos dos especialistas que já se encontram no setor Meta ou que desejam ingressar nele. Trata-se de uma qualificação que abrange o ambiente virtual e todos os elementos que tornam possível a viabilidade de uma comercialização potencial dentro deste paradigma digital. Ao frequentar este programa, o aluno será capaz de analisar as chaves do sucesso de negócios no Metaverso e dominar os pormenores do consumo de NFT, entre outras muitas competências. Tudo isso, através de uma qualificação teórico-prática com a qual atingirá os seus objetivos profissionais.



“

*Realize estratégias de mercado eficazes que estejam adaptadas às exigências do público-alvo da sua empresa, graças às técnicas que adquirirá com este Curso de Especialização”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Gerar conhecimento especializado sobre a Web 3.0.
- ◆ Analisar cada um dos componentes que formam um Metaverso
- ◆ Desenvolver um Metaverso a partir das ferramentas e componentes disponíveis
- ◆ Analisar a importância do *Blockchain* como modelo de governação dos dados
- ◆ Fundamentar a ligação do *Blockchain* com o presente e o futuro do Metaverso
- ◆ Descobrir os casos de uso e o impacto das finanças descentralizadas no mundo presente e futuro
- ◆ Analisar a evolução da indústria dos videojogos e os primeiros exemplos primitivos de Metaverso
- ◆ Aprofundar-se nos modelos de negócio clássicos, no estado geral da indústria e na criação do conceito GameFi
- ◆ Estabelecer sinergias entre os *e-Sports* e outros ecossistemas da indústria *Gaming* em relação aos Metaversos atuais
- ◆ Desenvolver novas capacidades que permitam ao aluno identificar oportunidades de negócio nos diferentes suportes do Metaverso
- ◆ Identificar e potenciar todas as vias de monetização possíveis dentro dos Metaverso
- ◆ Aprofundar na experiência do Metaverso de uma perspetiva diferente, sendo capaz de compreender como todo esse potencial desenvolvimento nos afeta e responder a todos os interrogantes da sua aplicação a médio-longo prazo
- ◆ Fundamentar o Metaverso como parte do quotidiano para poder aproveitar ao máximo em todas as suas áreas
- ◆ Preparar para todas as mudanças que o Metaverso trará para o futuro, e conhecer como pode afetar o quotidiano, os negócios e relacionamentos





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. O Metaverso

- ◆ Fundamentar a Web 3.0 como componente principal para a criação de um Metaverso
- ◆ Determinar as barreiras e o potencial que a VR e a IA possuem
- ◆ Examinar a legislação que sustenta os Metaversos
- ◆ Analisar os diferentes tipos de identidade digital que sustentam um Metaverso
- ◆ Estabelecer a relevância dos avatares como ponto de partida num Metaverso
- ◆ Especificar por que três aspetos chave do Metaverso podem transformá-lo num cenário de múltiplas atividades
- ◆ Desenvolver os componentes do Metaverso em casos reais de uso

### Módulo 2. Marketing no Metaverso

- ◆ Estruturar um plano de Marketing num novo universo
- ◆ Desenvolver estratégias de Marketing no Metaverso
- ◆ Localizar os benefícios do Metaverso e do Marketing imersivo para as empresas
- ◆ Determinar como explorar o NFT como ponte para a publicidade no Metaverso
- ◆ Monetização do Metaverso
- ◆ Desenvolver novas capacidades disruptivas
- ◆ Gerir equipas multidisciplinares de produção em Metaversos

### Módulo 3. Ecosistema e principais atores do Metaverso

- ◆ Analisar o impacto do *Opensource* no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso
- ◆ Examinar o papel das comunidades na evolução do ecossistema
- ◆ Refletir sobre o novo contexto social da era exponencial
- ◆ Organizar os participantes do ecossistema e compreender a sua função
- ◆ Aprofundar-se em projetos que desenvolvem Metaversos junto a um ecossistema
- ◆ Explorar as oportunidades de negócio que os ecossistemas possibilitam
- ◆ Compreender a necessidade de criar ecossistemas para oferecer uma visão completa



*Aumente os seus conhecimentos e adquira as competências necessárias para assumir a gestão de qualquer projeto virtual com sucesso garantido”*

# 03

## Direção do curso

A TECH recorreu a um grupo de docentes especializados em ambientes virtuais e criação web 3.0, para que desenvolvam e lecionem os conteúdos desta qualificação. Trata-se de uma seleção realizada minuciosamente, para que os especialistas contem com as figuras profissionais de sucesso e possam adquirir conhecimento a partir das suas próprias experiências no desenvolvimento do Marketing no Metaverso. Dessa forma, o aluno não só contará com conhecimentos teóricos, mas também poderá debater e contactar, através de uma via de comunicação direta, com os docentes para resolver todas as suas questões relativas à matéria.



“

*Não espere mais, seja participante da quarta revolução industrial graças à equipa docente mais preparada nesta tecnologia”*

## Diretor Internacional Convidado

Andrew Schwartz é um especialista em **inovação digital** e **estratégia de marca**, especializado na integração do **Metaverso** com o **desenvolvimento empresarial** e as **plataformas digitais**. De facto, os seus interesses abrangem desde a **criação de conteúdo** e a **gestão de startups**, até à implementação de estratégias em **redes sociais** e ativação de grandes ideias. Assim, ao longo da sua carreira, tem liderado projetos que buscam gerar resultados concretos e mensuráveis, aproveitando a convergência entre **tecnologia** e **negócios**.

Durante a sua trajetória profissional, trabalhou na **Nike** como **Diretor de Engenharia de Metaverso**, liderando uma equipa multidisciplinar de desenvolvedores, designers e cientistas de dados para explorar o potencial do **Metaverso** na evolução da **conectividade digital e física**. Neste mesmo cargo, desenvolveu estratégias para a criação de produtos e processos inovadores, além de **ferramentas Web3** e **gêmeos digitais** que redefiniram a interação dos **consumidores** com a **marca**. Também desempenhou funções como **Diretor de Experiências de Momentos Desportivos**.

Adicionalmente, colaborou como **Assessor Estratégico de Inovação de Tecnologia Exponencial** na **AI MINDSystems Foundation**, onde contribuiu para o desenvolvimento de **tecnologias emergentes** e publicou **artigos** sobre o impacto do **Metaverso** e da **Inteligência Artificial** no futuro dos **negócios**. A sua capacidade para antecipar **tendências**, bem como a sua visão estratégica, posicionaram-no como um profissional influente na **transformação digital** global.

A nível internacional, tem sido um ponto de referência na aplicação do **Metaverso** na indústria do **desporto** e do **comércio**, contribuindo para projetos que marcaram um antes e um depois na forma de entender a relação entre **tecnologia** e **marca**. Neste sentido, o seu trabalho tem sido reconhecido com inúmeros **prêmios** e consolidou a sua reputação como um inovador que desafia os limites convencionais.



## Sr. Andrew Schwartz

---

- Diretor de Engenharia de Metaverso na Nike, Boston, Estados Unidos
- Diretor de Experiências de Momentos Desportivos na Nike
- Assessor Estratégico em Inovação de Tecnologia Exponencial na *AI MINDSystems Foundation*
- Diretor de Inovação na Intralinks
- Líder de Produtos Digitais na Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Chefe de Inovação de Conteúdos na Leia Inc.
- Diretor de Estratégia de Marca na Interbrand
- Diretor de Desenvolvimento e Líder do Strata-G Internet Group na Strata-G Communications
- Membro de: Conselho Consultivo de *Blockchain* na Universidade Estadual de Portland e Comité Escolar do Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough



*Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo"*

## Direção



### Sr. Íñigo Cavestany Villegas

- ♦ Co-Founder & Head of Ecosystem da Second World
- ♦ Líder de Web3 e Gaming
- ♦ Especialista de IBM Cloud na IBM
- ♦ Conselheiro da Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- ♦ Docente em escolas de negócios como IE Business School ou IE Human Sciences and Technology
- ♦ Licenciatura em Business Administration pela IE Business School
- ♦ Mestrado em Business Development pela Universidade Autónoma de Madrid
- ♦ Especialista de IBM Cloud
- ♦ Certificação profissional como IBM Cloud Solution Advisor



## Professores

### Sr. Alejandro López-Gasco

- ◆ Project Manager em Second World
- ◆ Game Evaluation Manager no Facebook
- ◆ Game Analyst na PlayGiga
- ◆ Level Designer no BlackChiliGoat Studio
- ◆ Game Designer na Kalpa Games
- ◆ Licenciatura em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Mestrado em Game Design pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Mestrado em Cinema, Televisão e Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid

### Sr. Nacho Fernández Ansorena

- ◆ Diretor da Autoridade Portuária de Ceuta
- ◆ Chefe de departamento de infraestruturas e planeamento na Autoridade Portuária de Ferrol San-Ciprián
- ◆ Especialista em Direção e Gestão Portuária
- ◆ Oficial de Proteção de Instalações Portuárias pela autoridade competente em matéria de proteção marítima
- ◆ Diretor de Segurança Privada reconhecido pelo Ministério da ARL Interna
- ◆ Doutoramento em Sistemas de Engenharia Civil (programa de território e ambiente) com Sobresaliente Cum Laude pela Universidade Politécnica de Madrid
- ◆ Engenheiro de Caminhos, Canais e Portos pela Universidade Politécnica de Madrid
- ◆ Especialista em Proteção de Infraestruturas Críticas e Estratégicas pela Universidade Rey Juan Carlos
- ◆ Mestrado profissional em Análise de Inteligência

# 04

## Estrutura e conteúdo

A estrutura e o conteúdo deste Curso de Especialização em Marketing no Metaverso foram cuidadosamente elaborados pela equipa docente especializada em Marketing. Além disso, a TECH implementou uma distribuição do programa eficiente, para que o aluno seja instruído de maneira simples, com a garantia de assimilar todos os conteúdos. Ao mesmo tempo, a TECH é pioneira no uso da metodologia *Relearning* nos seus programas, o que isentará o(a) aluno(a) de longas horas de memorização, através de um sistema de reiteração de conceitos. Tudo isso, com a rigorosidade e exigência que a qualificação em torno de um paradigma económico em pleno crescimento requer.



“

*Alcance agora os seus objetivos com uma qualificação que o fará dominar o desenvolvimento digital dos sentidos no Metaverso e as experiências tridimensionais na rede”*

## Módulo 1. O Metaverso

- 1.1. Economia no Metaverso: as Criptomoedas e os Tokens Não Fungíveis (NFT)
  - 1.1.1. Criptomoedas e NFT. Base da economia do Metaverso
  - 1.1.2. Economia digital
  - 1.1.3. Interoperabilidade para uma economia sustentável
- 1.2. Metaverso & Web 3.0 no espaço das criptomoedas
  - 1.2.1. Metaverso & Web 3.0
  - 1.2.2. Tecnologia descentralizada
  - 1.2.3. *Blockchain*, base do Web 3.0 e Metaverso
- 1.3. Tecnologias avançadas para o Metaverso
  - 1.3.1. Realidade aumentada e realidade virtual
  - 1.3.2. Inteligência artificial
  - 1.3.3. IoT
- 1.4. Governo corporativo: legislação internacional no Metaverso
  - 1.4.1. A FED
  - 1.4.2. Legislação no Metaverso
  - 1.4.3. A mineração
- 1.5. Identidade digital para pessoas, ativos e empresas
  - 1.5.1. A reputação online
  - 1.5.2. Proteção
  - 1.5.3. Impacto da identidade digital no mundo real
- 1.6. Novos canais de venda
  - 1.6.1. *Business to Avatar*
  - 1.6.2. Melhoria das experiências de utilizador
  - 1.6.3. Produtos, serviços e conteúdos no mesmo ambiente
- 1.7. Experiências baseadas em ideais, crenças e gostos
  - 1.7.1. A inteligência artificial como motor revulsivo
  - 1.7.2. Experiências ajustadas ao indivíduo
  - 1.7.3. O poder da manipulação das massas
- 1.8. VR, AR, AI & IoT
  - 1.8.1. Tecnologias avançadas. Sucesso do Metaverso
  - 1.8.2. Experiência imersiva
  - 1.8.3. Análise tecnológica. Usos



- 1.9. Aspectos chave do Metaverso: presença, interoperabilidade e padronização
  - 1.9.1. Interoperabilidade. Primeiro mandamento
  - 1.9.2. Padronização de Metaversos para um funcionamento adequado
  - 1.9.3. Os Metaversos do Metaverso
- 1.10. *Real Estate* no Metaverso
  - 1.10.1. Método de alavancagem no Metaverso
  - 1.10.2. Comércio sem fronteiras em espaços virtuais
  - 1.10.3. Redução da operação em espaços físicos

## Módulo 2. Marketing no Metaverso

- 2.1. O Metaverso. Nova plataforma de consumo de conteúdos publicitários
  - 2.1.1. O Big Bang. Origem da publicidade
  - 2.1.2. Serotonina: o motor que move os avatares
  - 2.1.3. Imediatismo: uma nova medida de satisfação
- 2.2. Redirecionamento de tráfego para Metaversos: transição de *Funnel* para atmosferas de conversão
  - 2.2.1. A publicidade como molécula que envolve os ecossistemas digitais
  - 2.2.2. Habitantes de um Metaverso
  - 2.2.3. Endosfera do Metaverso
- 2.3. Conversão nos Metaversos: monetização das atmosferas
  - 2.3.1. Rentabilidade
  - 2.3.2. Notoriedade, conversão, *Retargeting* e fidelização
  - 2.3.3. Compras: a gasolina do Metaverso
- 2.4. Barreiras dos Suportes Publicitários Tradicionais vs. Metaverso
  - 2.4.1. Publicidade tradicional. Suportes
  - 2.4.2. Metaverso: ciclo de suportes tridimensionais
  - 2.4.3. Transformação das tradições publicitárias
- 2.5. O *Funnel* do Metaverso: um funil tridimensional
  - 2.5.1. Contatos
  - 2.5.2. Prospetos
  - 2.5.3. Clientes
- 2.6. KPIs no Metaverso: medição do efeito da publicidade em um espaço imersivo
  - 2.6.1. Atenção
  - 2.6.2. Interesse
  - 2.6.3. Decisão
  - 2.6.4. Ação
  - 2.6.5. Lembrança
- 2.7. Publicidade no Metaverso
  - 2.7.1. Desenvolvimento digital dos sentidos no Metaverso: enganando a mente
  - 2.7.2. Como atrair os usuários por meio de experiências tridimensionais inéditas
  - 2.7.3. Novos suportes tridimensionais
- 2.8. NFTs: os novos clubes de fidelização
  - 2.8.1. Comprando a fidelidade
  - 2.8.2. Exibindo a exclusividade
  - 2.8.3. O NFT como identificador no Metaverso
- 2.9. Experiências de consumo no Metaverso
  - 2.9.1. Aproximando o produto do cliente
  - 2.9.2. Limitações dos ambientes tridimensionais: os seis sentidos
  - 2.9.3. Geração de ambientes controlados
- 2.10. Casos de sucesso de Marketing no Metaverso
  - 2.10.1. Avatares
  - 2.10.2. Economia
  - 2.10.3. *Gaming*

### Módulo 3. Ecossistema e principais atores do Metaverso

- 3.1. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
  - 3.1.1. Colaboração no desenvolvimento de ecossistemas abertos
  - 3.1.2. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
  - 3.1.3. Impacto do ecossistema no crescimento do Metaverso
- 3.2. Projetos *Opensource*. Catalisadores do desenvolvimento tecnológico
  - 3.2.1. O *Opensource* como acelerador da inovação
  - 3.2.2. Integração de projetos *opensource*. Visão completa
  - 3.2.3. Padrões e tecnologias abertas como aceleradores
- 3.3. Comunidades da Web 3.0
  - 3.3.1. O processo de criação e desenvolvimento de comunidades
  - 3.3.2. A contribuição das comunidades para o progresso tecnológico
  - 3.3.3. Comunidades mais relevantes da Web 3.0
- 3.4. Redes e relações sociais na web
  - 3.4.1. Tecnologias facilitadoras de novas formas de nos relacionarmos
  - 3.4.2. Ambientes físicos e digitais para construção de comunidades Web3
  - 3.4.3. A evolução das redes sociais Web2 para a Web3
- 3.5. Usuários, empresas e ecossistema. Avanço do Metaverso
  - 3.5.1. Metaversos com visão da Web 3.0
  - 3.5.2. Corporações que investem no Metaverso
  - 3.5.3. O ecossistema que permite oferecer uma solução completa
- 3.6. Criadores de conteúdo no Metaverso
  - 3.6.1. Nômades digitais
  - 3.6.2. Organizações como construtores de um novo canal de relacionamento com seus clientes
  - 3.6.3. *Influenciadores, Streamers* ou *Gamers* como *Early Adopters*
- 3.7. Provedores de experiências no Metaverso
  - 3.7.1. Canais de venda reinventados
  - 3.7.2. Experiências imersivas
  - 3.7.3. Personalização justa e transparente



- 3.8. Descentralização e infraestrutura tecnológica no Metaverso
  - 3.8.1. Tecnologias distribuídas e descentralizadas
  - 3.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
  - 3.8.3. Camadas tecnológicas chave para a evolução do Metaverso
- 3.9. Interface humana, dispositivos eletrônicos que habilitam a experiência do Metaverso
  - 3.9.1. A experiência oferecida pelos dispositivos tecnológicos existentes
  - 3.9.2. Tecnologias avançadas no Metaverso
  - 3.9.3. Realidade estendida (XR) como imersão no Metaverso
- 3.10. Incubadoras, aceleradoras e veículos de investimento no Metaverso
  - 3.10.1. Incubadoras e aceleradoras para desenvolver negócios no Metaverso
  - 3.10.2. Financiamento e investimento no Metaverso
  - 3.10.3. Atração do *Smart Capital*

“

*Inscreva-se agora e opte por um curso totalmente digital que se adapta a si e às suas necessidades para projetar a sua carreira para as novas tendências digitais”*

05

# Metodología de estudio

A TECH é a primeira universidade do mundo a combinar a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição guiada.

Esta estratégia de ensino disruptiva foi concebida para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver competências de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo académico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

*A TECH prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

## O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas tendo em conta as exigências de tempo, disponibilidade e rigor académico que, atualmente, os estudantes de hoje, bem como os empregos mais competitivos do mercado.

Com o modelo educativo assíncrono da TECH, é o aluno que escolhe quanto tempo passa a estudar, como decide estabelecer as suas rotinas e tudo isto a partir do conforto do dispositivo eletrónico da sua escolha. O estudante não tem de assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não pode frequentar. As atividades de aprendizagem serão realizadas de acordo com a sua conveniência. Poderá sempre decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH NÃO terá aulas ao vivo  
(às quais nunca poderá assistir)”*



## Os programas de estudo mais completos a nível internacional

A TECH caracteriza-se por oferecer os programas académicos mais completos no meio universitário. Esta abrangência é conseguida através da criação de programas de estudo que cobrem não só os conhecimentos essenciais, mas também as últimas inovações em cada área.

Ao serem constantemente atualizados, estes programas permitem que os estudantes acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as competências mais valorizadas pelos empregadores. Deste modo, os programas da TECH recebem uma preparação completa que lhes confere uma vantagem competitiva significativa para progredirem nas suas carreiras.

E, além disso, podem fazê-lo a partir de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

*O modelo da TECH é assíncrono, pelo que pode estudar com o seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser, durante o tempo que quiser”*

## Case studies ou Método do caso

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores escolas de gestão do mundo. Criada em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem apenas o direito com base em conteúdos teóricos, a sua função era também apresentar-lhes situações complexas da vida real. Poderão então tomar decisões informadas e fazer juízos de valor sobre a forma de os resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Com este modelo de ensino, é o próprio aluno que constrói a sua competência profissional através de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, utilizadas por outras instituições de renome, como Yale ou Stanford.

Este método orientado para a ação será aplicado ao longo de todo o curso académico do estudante com a TECH. Desta forma, será confrontado com múltiplas situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender as suas ideias e decisões. A premissa era responder à questão de saber como agiriam quando confrontados com acontecimentos específicos de complexidade no seu trabalho quotidiano.



## Método Relearning

Na TECH os *case studies* são reforçados com o melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Este método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo os melhores conteúdos em diferentes formatos. Desta forma, consegue rever e reiterar os conceitos-chave de cada disciplina e aprender a aplicá-los num ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com múltiplas investigações científicas, a repetição é a melhor forma de aprender. Por conseguinte, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave na mesma aula, apresentadas de forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e maior desempenho, envolvendo-o mais na sua especialização, desenvolvendo um espírito crítico, a defesa de argumentos e o confronto de opiniões: uma equação que o leva diretamente ao sucesso.*



## Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar eficazmente a sua metodologia, a TECH concentra-se em fornecer aos licenciados materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são concebidos por professores qualificados que centram o seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas através da simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e a aprendizagem baseada na repetição, através de áudios, apresentações, animações, imagens, etc.

Os últimos dados científicos no domínio da neurociência apontam para a importância de ter em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acedido antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A possibilidade de ajustar estas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a recordar e a armazenar conhecimentos no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é conscientemente aplicado neste curso universitário.

Por outro lado, também com o objetivo de favorecer ao máximo o contato mentor-mentorando, é disponibilizada uma vasta gama de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real como em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefónico, contacto por correio eletrónico com o secretariado técnico, chat, videoconferência, etc.).

Da mesma forma, este Campus Virtual muito completo permitirá aos estudantes da TECH organizar os seus horários de estudo em função da sua disponibilidade pessoal ou das suas obrigações profissionais. Desta forma, terão um controlo global dos conteúdos académicos e das suas ferramentas didáticas, em função da sua atualização profissional acelerada.



*O modo de estudo online deste programa permitir-lhe-á organizar o seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-o ao seu horário”*

### A eficácia do método justifica-se com quatro resultados fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só conseguem a assimilação de conceitos, como também o desenvolvimento da sua capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem traduz-se solidamente em competências práticas que permitem ao aluno uma melhor integração do conhecimento na prática diária.
3. A assimilação de ideias e conceitos é facilitada e mais eficiente, graças à utilização de situações que surgiram a partir da realidade.
4. O sentimento de eficiência do esforço investido torna-se um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz num maior interesse pela aprendizagem e num aumento da dedicação ao Curso.

## A metodologia universitária mais bem classificada pelos seus alunos

Os resultados deste modelo académico inovador estão patentes nos níveis de satisfação global dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição se tenha tornado a universidade mais bem classificada pelos seus estudantes na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 em 5.

*Aceder aos conteúdos de estudo a partir de qualquer dispositivo com ligação à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato de a TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.*

*Poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.*



Assim, os melhores materiais didáticos, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados especificamente para o curso, pelos especialistas que o irão lecionar, de modo a que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são então aplicados ao formato audiovisual que criará a nossa forma de trabalhar online, com as mais recentes técnicas que nos permitem oferecer-lhe a maior qualidade em cada uma das peças que colocaremos ao seu serviço.



#### Estágios de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista deve desenvolver no quadro da globalização.



#### Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atrativa e dinâmica em ficheiros multimédia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceptuais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi galardoado pela Microsoft como uma “Caso de sucesso na Europa”



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso, diretrizes internacionais... Na nossa biblioteca virtual, terá acesso a tudo o que precisa para completar a sua formação.





#### Case Studies

Será realizada uma seleção dos melhores *case studies* na área; Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas do panorama internacional.



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente os seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemo-lo em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



#### Masterclasses

Existe evidência científica acerca da utilidade da observação por especialistas terceiros. O que se designa de *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e cria a confiança em futuras decisões difíceis.



#### Guias práticos

A TECH oferece os conteúdos mais relevantes do curso sob a forma de fichas de trabalho ou de guias de ação rápida. Uma forma sintética, prática e eficaz de ajudar o aluno a progredir na sua aprendizagem.



06

# Certificação

O Curso de Especialização em **Marketing no Metaverso** garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Especialização emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos com sucesso e receba seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este programa permitirá a obtenção do certificado do **Curso de Especialização em Marketing no Metaverso** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, o certificado\* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

Este certificado contribui significativamente para o desenvolvimento da capacitação continuada dos profissionais e proporciona um importante valor para a sua capacitação universitária, sendo 100% válido e atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Marketing no Metaverso**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro

saúde

confiança

pessoas

informação

orientadores

educação

certificação

ensino

garantia

aprendizagem

tecnologia

comunidade

**tech** universidade  
tecnológica

## Curso de Especialização Marketing no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

desenvolvimento

# Curso de Especialização Marketing no Metaverso

